

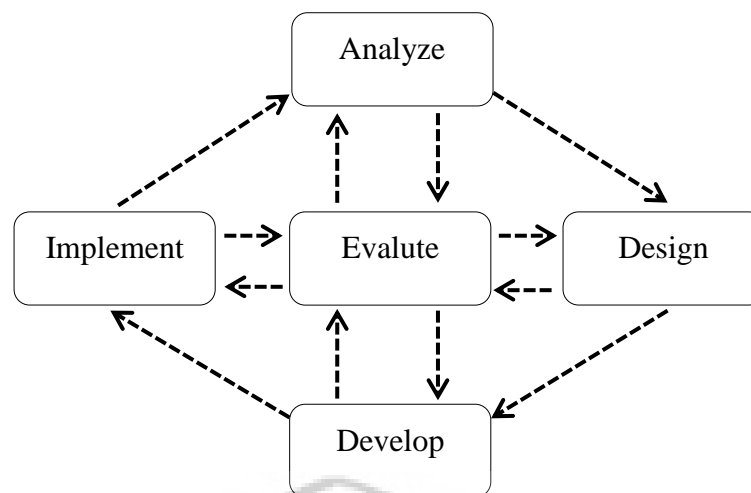
BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

Data yang valid menunjukkan derajat ketepatan antara data sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Selain itu dalam meneliti dan mengembangkan suatu produk, dapat menggunakan model sesuai dengan jenis produk yang akan dihasilkan. Salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan untuk produk jenis media pembelajaran adalah model ADDIE. Menurut Gumanti (2016:288) model ADDIE memiliki kelebihan yang sifatnya *generic (umum)* dan langkah-langkahnya yang lengkap serta detail. Oleh karena itu penelitian memilih model ADDIE untuk dijadikan sebagai acuan dalam menyempurnakan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan.

A. Model Penelitian & Pengembangan

Model penelitian & pengembangan ADDIE merupakan istilah sehari-hari yang memberi gambaran pendekatan secara sistematis untuk mengembangkankomponen yang terdapat pada pembelajaran (Molenda, 2003:34). Sedangkan menurut Tegeh (2014:41) model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Artinya, model pengembangan ini dipilih oleh peneliti atas dasar pertimbangan bahwa model telah dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahap dalam pencapaian suatu hasil pengembangan, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Model

(Sumber: Tegeh, 2014:43)

Tahapan model ADDIE disusun secara terprogram dengan memiliki urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Model ini digunakan peneliti dalam upaya mengembangkan media *Papan Ular Tangga Berjelajah* untuk kelas V di Sekolah Dasar. Karena, model pengembangan ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan media *Papan Ular Tangga Berjelajah* pada setiap tahapan. Sehingga dampak positif yang ditimbulkan dengan evaluasi pada setiap tahap adalah meminimalisir tingkat kesalahan produk pada tahap akhir model pengembangan.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Model ADDIE yang memiliki lima tahapan akan dilalui peneliti dalam upaya mengembangkan produk media *Papan Ular Tangga Berjelajah* untuk

pembelajaran siswa Sekolah Dasar. Adapun tahap penelitian & pengembangan yang dimaksud adalah:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan tahap dasar yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum membuat gambaran tentang media *Papan Ular Tangga Berjelajah* yang akan dikembangkan. Pada tahap ini meliputi kegiatan observasi awal untuk menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan merumuskan tujuan. Tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kemampuan belajar siswa meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu peneliti juga mengidentifikasi karakteristik siswa dilapangan dengan mempertimbangkan tujuan dan capaian hasil belajar. Selain melakukan observasi di sekolah, peneliti juga menganalisis kompetensi dasar dan materi yang terdapat pada buku tema siswa dan guru. Agar media *Papan Ular Tangga Berjelajah* yang akan dikembangkan tepat sasaran dan sesuai dengan harapan.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis berdasarkan kebutuhan, tahap selanjutnya yaitu perancangan. Tahap perancangan merupakan tahap lanjut setelah peneliti menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut Tegeh, (2014:43) dalam merancang media pembelajaran harus difokuskan pada tiga kegiatan yaitu: 1) pemilihan materi sesuai dengan karakter siswa dan tuntutan kompetensi, 2) strategi pembelajaran yang diterapkan dan, 3) bentuk evaluasi yang digunakan.

Sehingga pada tahap perancangan media *Papan Ular Tangga Berjelajah*, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut: (a) menentukan standar kompetensi

dan kompetensi dasar pada masing-masing mata pelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran; (b) merancang konten isi berupa materi dan soal evaluasi media yang sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai; (c) merancang *design* produk yang sesuai untuk menunjang ketercapaian dalam pembelajaran dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang diinginkan.

Tujuan dari tahap perancangan yaitu untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang dinilai efektif oleh guru untuk siswa. Selain itu, peneliti dapat lebih fokus terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media *Papan Ular Tangga Berjelajah* dikembangkan berdasarkan modifikasi permainan ular tangga dengan menggunakan teknik berjelajah. Hal tersebut dinilai dapat menumbuhkan motivasi belajar dan siswa juga dapat belajar sambil bermain tanpa mengurangi kaidah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan disekolah. Diharapkan dengan adanya pengembangan media tersebut guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat waktu dan mengajak siswa untuk belajar mandiri.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk menerjemahkan hasil rancangan media pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap pengembangan yaitu memberi gambaran terhadap media *Papan Ular Tangga Berjelajah* dalam bentuk *story board*. *Story board* berisi tentang kerangka media secara utuh dan *design* konten isi. Konten isi yang dimaksud adalah materi pembelajaran, komponen yang digunakan dan penggunaan media pembelajaran secara keseluruhan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah; a) mencari dan mengumpulkan segala sumber atau referensi berdasarkan kompetensi dasar yang telah dipilih untuk pengembangan materi, b) membuat kerangka melalui *sketch* gambar papan media menggunakan simbol titik dan garis, c) membuat gambar ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran seperti tarian daerah, gambar ilustrasi bidik, ilustrasi papan (*board*), d) pengetikan dan pengaturan *layout* yang terdapat pada kartu dan lembar peraturan permainan, e) penyusunan instrumen evaluasi yang terdapat pada *board* dan kartu.

Peneliti sekaligus pengembang sangat berperan penting dalam tahap ini. Karena, pengembang dituntut untuk membuat produk secara keseluruhan dengan menyesuaikan tiga pokok rancangan yakni materi pembelajaran, strategi penggunaan dan evaluasi dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil pengembangan media kemudian diukur tingkat kevalidannya oleh validator ahli media, materi dan pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah penerapan dari hasil pengembangan dalam pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran (Tegeh, 2014:43). Kualitas yang dimaksud meliputi tingkat kevalidan dan kemenarikan dalam kegiatan pembelajaran. Upaya untuk mengetahui tingkat kualitas tersebut, perlu adanya tahap validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh validator. Setelah media *Papan Ular Tangga Berjelajah* dinilai layak untuk digunakan oleh validator, maka peneliti dapat melakukan uji coba terhadap pembelajaran di lapangan. Tujuannya untuk memperoleh gambaran

tentang seberapa valid dan menarik media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Kefektifan yang dimaksud adalah sejauh mana produk media *Papan Ular Tangga Berjelajah* dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memberi motivasi siswa untuk belajar. Sedangkan efisien berkaitan dengan penggunaan segala sumber mulai dari dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Uji coba produk dilakukan di SDN Lowokwaru 2 Malang dengan 2 kelas yang berbeda yaitu kelas VB dan VC. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat keefektifan dan kemenarikan media melalui respon siswa. Semakin banyak respon dari siswa maka akan semakin valid data yang diperoleh. Tahap uji coba pertama dilakukan di kelas VB dengan jumlah 33 siswa selama satu kali pertemuan menggunakan media *Papan Ular Tangga Berjelajah* berdasarkan RPMP (rencana pembuatan media pembelajaran) dan RPP yang telah dibuat oleh peneliti i. Kemudian pada hari yang berbeda dilakukan uji coba kedua di kelas VC dengan jumlah 32 siswa menggunakan media yang sama. Masing-masing siswa baik siswa kelas VB maupun VC dibagi menjadi 4 kelompok sebagai upaya penerapan media *Papan Ular Tangga Berjelajah* yang telah dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir pada penelitian dan pengembangan model ADDIE yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk

penyempurnaan produk. Jenis evaluasi ini melibatkan beberapa ahli yang mendukung proses pembuatan produk pengembangan sebelum diujicobakan dalam pembelajaran.

Para ahli yang terlibat dalam proses penyempurnaan produk meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran melalui kegiatan validitas. Menurut Nunnally (dalam Surapranata, 2006:50) menyatakan bahwa pengertian validitas senantiasa dikaitkan dengan penelitian empiris dan pembuktiannya bergantung kepada macam validitas yang digunakan.

a. Validitas ahli media

Validitas ahli media ditujukan kepada seseorang yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran yang biasa disebut dengan validator (*Tabel 3.1*). Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media berdasarkan indikator desain, tampilan, komponen yang dikembangkan dan kesesuaian dengan karakter siswa sekolah dasar. Sehingga, peneliti memperoleh komentar dan saran untuk perbaikan media pembelajaran menjadi lebih layak untuk digunakan sesuai dengan standar penggunaan.

b. Validitas ahli materi

Validitas materi kepada ahli materi pembelajaran tematik merupakan upaya yang dilakukan untuk menilai konsep materi yang dikembangkan dan mengetahui tingkat kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan hal yang mempengaruhinya. Penilaian dilakukan melalui angket validitas yang ditujukan kepada validator ahli media (*Tabel 3.1*). Hasil dari data validasi akan diolah dan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk

menyempurnakan media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada siswa.

c. Validitas ahli pembelajaran

Validitas ahli pembelajaran dilakukan dengan cara memberi penilaian terhadap media yang dikembangkan berdasarkan nilai kepraktisan dan efisien untuk pembelajaran. Validator dipilih berdasarkan kriteria dan berkompeten pada bidang pembelajaran tematik SD (*Tabel 3.1*).

Adapun daftar validator ahli media, materi dan pembelajaran yang dipilih berdasarkan bidang keahliannya terdapat pada tabel.

Tabel 3.1 Kriteria Validator Ahli

Validator	Instansi	Kriteria
Ahli media	Dosen UMM	1. Berkompeten dalam bidang media 2. Ahli dalam bidang pembelajaran tematik 3. Lulusan S2
Ahli materi	Dosen UMM	1. Berkompeten dalam bidang pembelajaran Tematik 2. Dosen UMM 3. Ahli dalam bidang pembelajaran tematik SD 4. Lulusan S2
Ahli pengajaran	Guru kelas V SDN Lowokwaru 2	1. Berkompeten dalam bidang pembelajaran Tematik SD 2. Guru PNS 3. Berkompeten dalam bidang pengelolaan kurikulum Tematik 4. memiliki pengalaman mengajar minimal 5 Tahun

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2018)

Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program pengembangan setelah implementasi atau ujicoba untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan soal yang berkaitan dengan materi belajar dan

angket terhadap beberapa responden untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.2 Perbedaan Evaluasi Formatif dan Sumatif

Aspek pembeda	Bentuk Evaluasi	
	Formatif	Sumatif
Komponen	Bagian	Keseluruhan
Instrumen	Buatan Sendiri	Standar
Pelaksana	Intern	Ekstern
Fungsi	Perbaikan	Efektivitas
Sifat	Kontinu	Satu Tahapan

Sumber (Tegeh, 2014:44)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Lowokwaru 2 Malang, pada bulan Juli tahun ajaran 2018/2019. Objek yang digunakan untuk penelitian adalah media *Papan Ular Tangga Berjelajah*. Media tersebut akan diujicobakan pada siswa SD kelas VB dan VC untuk mengetahui tingkat kemenarikan media dari segi tampilan maupun penggunaan melalui respon siswa. Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian selama 2 hari dengan kelas yang berbeda untuk mengimplementasikan hasil pengembangan media.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi mendalam yang berkaitan dengan jenis penelitiannya. Pada penelitian dan pengembangan teknik yang dapat digunakan adalah observasi, wawancara, angket (validasi & respon) dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran oleh peneliti (Anas Sudijono,

2005:76). Pendapat lain menyatakan bahwa observasi yaitu kegiatan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004:76).

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti melakukan kegiatan observasi pada tanggal 02 Oktober 2017 untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan media *Papan Ular Tangga Berjelajah*. Kegiatan observasi meliputi analisis kebutuhan guru dan siswa, sarana prasarana, potret pembelajaran siswa dengan guru, fasilitas yang disediakan, media yang digunakan guru dan aspek lain yang dapat dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.3 Indikator Observasi Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas	Indikator
Mencoba	Siswa memperagakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru
Menalar	Siswa mencari tahu hal baru tentang materi yang dipelajari
Menanya	Siswa bertanya jawab terhadap materi yang belum dipahami

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2018)

2. Wawancara

Wawancara adalah alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Menurut Sudjiono, (2003:29) wawancara merupakan teknik pengumpulan data berbentuk pengajuan pertanyaan secara lisan dan pertanyaan yang diajukan telah disiapkan secara tuntas, dilengkapi dengan instrumentnya. Sedangkan pendapat lain tentang wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*), yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan peneliti dengan bertanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan, dengan atau tanpa

menggunakan pedoman (guide) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Sutopo, 2006:72).

Berdasarkan jenisnya, wawancara yang digunakan peneliti adalah bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Wawancara bebas digunakan untuk mencari info sekaligus melakukan pendekatan dengan lingkungan yang akan diteliti. Sedangkan wawancara terpimpin yaitu wawancara yang melalui proses terstruktur dengan menggunakan skrip atau daftar pertanyaan yang menjadi panduan atau alur wawancara. Wawancara terpimpin ditujukan kepada guru kelas VC serta Siswa SDN Lowokwaru 2 Malang.

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014:142). Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari tahap evaluasi pengembangan produk media *Papan Ular Tangga Berjelajah*. Pengumpulan data dilakukan pada saat pengembangan media seperti angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selain itu angket digunakan oleh peneliti untuk menguji kelayakan media *Papan Ular Tangga Berjelajah* dengan materi pembelajaran tematik Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 6 sebelum diimplementasikan dan diujicobakan kepada siswa sekolah dasar.

Angket validasi ahli diajukan kepada dosen ahli media, angket ahli materi diajukan kepada dosen ahli materi dan angket ahli pembelajaran diberikan kepada guru kelas pada tahap implementasi pengembangan media *Papan Ular Tangga Berjelajah*. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala *Likert*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data berupa dokumen-dokumen yang dianggap penting bagi peneliti. Dokumentasi adalah catatan administrasi yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi peneliti berupa surat keputusan, data siswa, nilai hasil belajar siswa, dan lain sebagainya. Alasan peneliti menggunakan metode dokumentasi adalah untuk memperkuat data berupa foto kegiatan pada saat implementasi media *Papan Ular Tangga Berjelajah* di kelas V Sekolah Dasar.

C. Instrument Penelitian

Intrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa pedoman observasi, lembar wawancara, angket validasi dan responden serta dokumentasi.

1. Lembar observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dikelas terkait dengan media yang digunakan guru, motivasi belajar siswa maupun pemahaman siswa terhadap materi belajar. Pada saat melakukan kegiatan observasi, peneliti menggunakan lembar observasi dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom taraf keterlaksanaan. Adapun lembar observasi yang digunakan peneliti terdapat pada tabel 3.4, yaitu:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran

Aktivitas Yang Diamati	Taraf Keterlaksanaan			
	1	2	3	4
1. Guru menggunakan media yang beragam saat Mengajar				
2. Siswa terlibat langsung dalam penggunaan media Pembelajaran				
3. Siswa menggunakan media dengan tepat				

Lanjutan Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran

Aktivitas Yang Diamati	Taraf Keterlaksanaan			
	1	2	3	4
4. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami				
5. Guru mampu memberi motivasi kepada siswa				

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2018)

Skor pada setiap indikator yang digunakan dalam penelitian menurut (Jihan & Haris, 2009:130) adalah:

Skor 4 : melakukan aktivitas pada setiap poin atau indikator dengan sangat baik

Skor 3 : melakukan aktivitas pada setiap poin atau indikator dengan baik

Skor 2 : melakukan aktivitas pada setiap poin atau indikator dengan kurang baik

Skor 1 : melakukan aktivitas pada setiap poin atau indikator dengan sangat kurang baik

2. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan secara bebas dan terpimpin oleh peneliti terhadap informan. Sehingga diperlukan pedoman wawancara agar proses pemerolehan informasi tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan fokus peneliti. Pedoman wawancara dibuat sedemikian rupa untuk mengklarifikasi hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDN Lowokwaru 2 Malang.

3. Lembar angket validasi dan respon

Instrumen angket digunakan untuk penilaian atau tanggapan dari komponen pengembangan media yaitu: 1) ahli media, 2) ahli materi, 3) ahli pembelajaran. Hasil validasi ahli berupa penilaian digunakan untuk bahan evaluasi media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media diperlukan angket respon siswa.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pertimbangan isi	1. Tampilan media pembelajaran	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	2. Kriteria pemilihan media pembelajaran	5	11,12,13,14,15
	3. bahasa yang digunakan	5	16,17,18,19,20
Desain produk	4. Penggunaan dan Penyajian media	5	21,22,23,24,25

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2018)

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pertimbangan isi	1. Kesesuaian materi dengan KD	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	3. Umpan Balik	5	11,12,13,14,15

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2018)

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Pertimbangan isi	1. Kesesuaian materi Pembelajaran	5	1,2,3,4,5
	2. Penggunaan kata dan bahasa	4	6,7,8,9
	3. Tampilan media	3	10,11,12

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2018)

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Kriteria	Indikator	Nomor Butir
Kemenarikan	1. Menyenangkan	1
	2. Menambah motivasi	2,5
	3. Ukuran dan jenis font	3
Kepraktisan	4. Kemudahan penggunaan media	4
	5. Kemudahan petunjuk penggunaan media	6
	6. Bahasa mudah Dipahami	7,8
	7. Kegunaan media untuk memahami materi	9,10

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2018)

(Diadaptasi dari Krismasari, E.2015 dan Akbar 2013)

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data hasil penelitian berupa informasi yang sudah dikumpulkan. Selanjutnya diseleksi berdasarkan tingkat reabilitas dan validitasnya. Data yang memiliki reabilitas dan validitas

rendah akan digugurkan dan data yang kurang lengkap tidak diikutsertakan dalam unit analisis (Setyosari, 2012).

Peneliti menentukan pola analisis data penelitian melalui analisis non-statistik dan statistik. Analisis non-statistik atau analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data berupa informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan dilakukan secara terus menerus. Sedangkan, analisis statistik digunakan untuk mengolah data berupa angka yang selanjutnya disebut dengan analisis deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, tanggapan dari validator ahli dan dokumentasi. Segala informasi dianalisis sesuai standar dan dijadikan sebagai laporan pengembangan media pembelajaran. Sedangkan tanggapan dari validator ahli dianalisis dan digunakan sebagai acuan perbaikan media *Papan Ular Tangga Berjelajah* yang dikembangkan.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan media *Papan Ular Tangga Berjelajah*. Data statistik diperoleh dari angket validasi ahli dan angket responden yaitu siswa terhadap media. Data hasil angket dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah angket terkumpul, selanjutnya dihitung presentase dari tiap-tiap butir pertanyaan menggunakan rumus.

a. Analisis angket validitas ahli

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keahlian instrumen. Data yang dihasilkan dari sebuah

instrumen yang valid dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut valid, karena dapat memberi gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya (Arikunto, 2010).

Jika data yang dihasilkan oleh instrumen benar, sesuai dengan kenyataan, maka instrument yang digunakan tersebut juga valid. Melalui instrumen, analisis data diambil dari jawaban angket validasi ahli menggunakan skala *likert* pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Setuju/selalu/sangat positif/ layak/ baik/ bermanfaat/ memotivasi
2.	Skor 3	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/cukup layak cukup bermanfaat/bermanfaat/cukup memotivasi
3.	Skor 2	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/kurang setuju/kurang baik/ Kurang sesuai/kurang menarik/kurang layak/ kurang bermanfaat/kurang memotivasi
4.	Skor 1	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negative/ tidak baik/tidak sesuai/ tidak menarik/ tidak layak/tidakbermanfaat/ tidakmemotivasi

(Sumber: Sugiyono, 2015:135 dengan modifikasi peneliti)

Uji angket validitas ahli terhadap media *Papan Ular Tangga Berjelajah* dengan presentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus (Tegeh, 2014:82):

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian media *Papan Ular Tangga Berjelajah* disajikan pada tabel 3.10, yaitu:

Tabel 3.10. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Kevalidan Media

Tingkat pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
90-100 %	Sangat baik	sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi
75-89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
65-74 %	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/perlu direvisi
55-64 %	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid/perlu direvisi
<54 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu direvisi

(Sumber: Tegeh 2014:83 dengan modifikasi peneliti)

Hasil dari konversi tingkat pencapaian validasi media digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Jika hasil validasi kepada ahli kurang dari 74%, maka media yang dikembangkan dinyatakan kurang layak dan perlu direvisi. Sebaliknya, jika hasil validasi kepada ahli lebih dari 74% maka media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran.

b. Analisis angket kemenarikan berdasarkan respon

Analisis data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa akan dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk media *Papan Ular Tangga Berjelajah* yang telah dikembangkan. Jawaban dari angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori yaitu

“Ya” dan “Tidak”. Masing-masing kategori memiliki nilai atau skor yang berbeda dengan yang dibuat dalam bentuk *checklist* (✓) sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kategori Penilaian Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 2	Ya
2.	Skor 1	Tidak

(Sumber: Sugiyono, 2015:96)

Data yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap media *Papan Ular Tangga Berjelajah* dihitung menggunakan rumus rata-rata dengan presentase sebagai berikut (Tegeh, 2014:82):

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Kriteria penskoran yang digunakan untuk mengukur kemenarikan pengembangan media *Papan Ular Tangga Berjelajah* disajikan pada tabel 3.12, yaitu:

Tabel 3.12. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Kemenarikan Media

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100 %	Sangat baik	sangat layak/sangat valid/tidak Perlu revisi
75-89 %	Baik	layak/valid/tidak perlu revisi
65-74 %	Cukup baik	kurang layak/kurang valid/ Perlu direvisi
55-64 %	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid Perlu direvisi
<54 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu direvisi

(Sumber: Tegeh 2014:83 dengan modifikasi peneliti)

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa apabila presentase yang diperoleh dari angket respon siswa lebih dari (\geq) 61%. (Arikunto, 2010:35)

